## Liste des icônes MK2

## **Avantages:**



**Abomination**: toutes les figurines/unités dans un rayon de 3" doivent réussir un test de commandement ou fuir.



**Déploiement avancé:** placez après le déploiement normal jusqu'à 6"au-delà de la zone de déploiement.



**Arc node:** cette figurine peut relayer des sorts.



**Attaque de CàC combiné:** au lieu d'effectuer leurs attaques séparément, les membres de l'unité à portée de la même cible peuvent combiner leurs attaques. Le membre avec la plus grande ACC fait un jet pour le groupe en ajoutant +1 aux jets d'attaque et dégâts pour chaque participant lui même compris.



Attaque à distance combiné: idem CàC combiné mais sur une attaque à distance.



**Commandant:** portée de commandement égale à CMD en ". Les figurines alliées de la faction à portée peuvent utiliser le CMD du commandant pour les test de commandement.



**Construct:** Cette figurine n'est pas une figurine vivante et ne fuie jamais.



**Vision aveugle:** ignore le Camouflage, la dissimulation, les effets de nuée, les forêts, la Furtivité et l'Invisibilité lorsqu'il déclare des charges ou des Grand Slams et lorsqu'il effectue des attaques.



Intrépide: Cette figurine ne fuie jamais.



**Gun fighter:** zone de CàC de ½" et peut faire des attaques à distance contre des figurines dans sa zone de CàC.



Incorporel: Éclaireur+peut traverser les obstructions et les autres figurines s'il y a assez de mouvement. Les autres peuvent le traverser de la même façon. N'intervient pas dans les LDV. Ne peut être touché/blessé que par des attaques/armes/animi/sort/feat magique et immunisé aux effets continus.Ne peut être la cible de charge. Quand effectue une attaque, perte d'incorporel pour un tour.



**Jack marshall:** cette figurine peut contrôler deux jacks. Voir règles complètes dans Prime Mk2.



**Officier:** la figurine est le chef de l'unité.



**Eclaireur:** ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles.



**Porte étendard:** ce modèle est un porte étendard.



**Furtivitée:** les attaques magiques et à distance de plus de 5" échouent automatiquement.



**Terreur:** Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps, ainsi que les figurines/unités ennemies l'ayant dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.



**Robustesse:** Quand ce modèle est détruit, lancez un D6, sur 5/6 il est mis au tapis avec un point de vie et n'est plus détruit.



**Mort vivant:** n'est pas une figurine vivante et ne fuie jamais.

## Armes:





Bouclier (+X)



Arme magique



Open fist



Allonge 2"

## Type de dégât:

Туре	Immunité	Critique	Continu
<b>(</b> Feu			
Corrosion		盘	
Froid		X	X
Électrique		X	X